

PENGEMBANGAN DESAIN PRODUK KRIYA BAMBU DI DESA JAMBUKULON CEPER KLATEN

Syahrana Ricko Pribadi

Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Universitas Sebelas Maret Surakarta

Abstract : *The objective of the research is to find out (1) the condition of bamboo craft product design produced by the craftsmen in Jambukulon Village of Ceper, Klaten, Central Java (2) the attempts to improve the quality of bamboo craft product design of Jambukulon Village of Ceper, Klaten, Central Java. (3) design development in bamboo craft product design in Jambukulon Village of Ceper, Klaten, Central Java and (4) the manifestation of product resulting from the bamboo craft design development in Jambukulon Village of Ceper, Klaten, Central Java. The type of the research used was a single embedded case study. The data sources are documents, archives, informants, places and events. The data is collected using: in-depth interview, observation, archive document, and focus group discussion. The data validation test is done using triangulation and review informant. The technique of data analysis used was an interactive model. The condition of design produced by the bamboo craft craftsmen in Jambukulon was mebelier product from bamboo stem and animal shaped sculpture souvenir from bamboo hump. The design applied is still consistent with the customer order, only few is their own design, it was because there had not been skill and ability to make design innovation, The attempts to improve the quality of product design included: to change the shape, increase the shape variation, improve the finishing, production techniques, product function responding to the market demand. In addition, design discussion and consulting the design expert, seeing internet reference, newspaper, television, surrounding nature were the other ways to improve the quality of product design, The development of design in bamboo craft product in Jambukulon is done by improving product diversification, by which the development process is conducted through developing several alternative sketches and selecting the design sketch considered as answering the market demand and making it into finished product. The design development is conducted using functional product and souvenir made of bamboo and hump of bamboo.*

Keywords: *bamboo craft, design development, market, souvenir*

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki iklim tropis daerah yang subur dan dapat ditumbuhi berbagai jenis-jenis bambu yang memiliki kualitas baik. Tersedianya bahan baku yang melimpah menjadikan bambu menjadi bahan yang sangat umum digunakan masyarakat untuk berbagai keperluan hidup. Hal tersebut dapat kita lihat rumah-rumah di pedesaan yang masih menggunakan bambu sebagai bahan utama dalam pembuatan rumah. Selain itu, juga dapat kita lihat anyam-anyaman dan perabot rumah tangga berbahan dari bambu yang biasa kita gunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Para pengrajin bambu yang ada di daerah Jambukulon saat ini memang masih eksis menjalankan usahanya. Produk kriya bambu sekarang dapat dijadikan komoditi ekspor yang dapat dipasarkan di negara-negara maju, karena di negara-negara Eropa dan Amerika, seni dengan ketrampilan tangan lebih dihargai dari pada produk pabrik dengan teknologi mesin. tentunya dengan kualitas yang baik dan manajemen yang tepat. Seperti yang dituturkan Suptandar (1999) menyatakan bahwa: “Seni kerajinan sebagai produk keterampilan tangan di negara maju lebih tinggi memiliki penghargaan dibandingkan barang-barang hasil produk pabrik yang

diproduksi dengan teknologi mesin. Membuat barang ketrampilan dengan menggunakan tangan telah kembali dihargai oleh masyarakat modern” (hlm.5).

Kualitas desain merupakan suatu hal yang penting dalam suatu karya baik karya seni murni maupun terapan seperti halnya kriya bambu. Pada dasarnya, keindahan merupakan aspek yang paling penting dalam sebuah desain. Faktor yang merupakan hambatan dalam pengembangan desain adalah lemahnya tradisi cipta kita (Sachari, 1989: 7). Desain yang berkualitas adalah desain yang mampu memenuhi permintaan pasar. Karena, daya saing ekspor produk kriya bambu cukup ketat diantara negara-negara penghasil kriya bambu seperti Cina, Vietnam, Jepang, Thailand dsb. Hal ini yang menarik penulis untuk melakukan penelitian tentang pengembangan desain kriya bambu di Desa Jambukulon. Dalam penciptanya, kriya bambu sangat diperlukan ketrampilan, keahlian dari krayawan ataupun pengrajin baik dari teknik pembuatan maupun kemampuan dalam *inovasi* desain untuk meningkatkan kualitas hasil dari karya kriya yang diproduksi.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut: (1) Bagaimana kondisi desain produk kriya bambu yang dihasilkan pengrajin di Desa Jambukulon, Ceper, Klaten, Jawa Tengah pada saat ini? (2) Upaya apa saja yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas desain produk kriya bambu di Desa Jambukulon, Ceper, Klaten, Jawa Tengah? (3) Bagaimana pengembangan desain pada produk kriya bambu di Desa Jambukulon, Ceper, Klaten, Jawa Tengah? (4) Bagaimana perwujudan hasil produksi pengembangan desain kriya bambu di

Selain itu, pemahaman kriya secara konvensional merupakan produk hasil kreatifitas yang ditunjang kemampuan tangan manusia tumbuh dari lingkungan budaya tertentu dan bertumpu pada tradisi, mempunyai sifat etnis, folkloris, dan

Desa Jambukulon, Ceper, Klaten, Jawa Tengah?

Adapun tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui kondisi desain produk kriya bambu yang dihasilkan pengrajin di Desa Jambukulon, Ceper, Klaten, Jawa Tengah pada saat ini. (2) Untuk mengetahui upaya apa saja yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas desain produk kriya bambu di Desa Jambukulon, Ceper, Klaten, Jawa Tengah. (3) Untuk mengetahui pengembangan desain pada produk kriya bambu di Desa Jambukulon, Ceper, Klaten, Jawa Tengah. (4) Untuk mengetahui perwujudan karya hasil produksi pengembangan desain kriya bambu di Desa Jambukulon, Ceper, Klaten, Jawa Tengah.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis: (1) Secara teoritis dapat memberikan sumbangan ilmiah bagi ilmu pengetahuan (2) Secara praktis bermanfaat untuk: a) sumbangan data dan informasi yang dapat dipakai dalam penelitian lebih lanjut b) menambah wawasan c) menambah pengalaman dibidang desain serta untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar sarjana pendidikan Program Seni Rupa Jurusan Bahasa Dan Seni. d) masukan dalam untuk upaya mengembangkan usaha pengrajin, terkait masalah pengembangan desain kriya.

Seni kriya Menurut Bastomi (2000) adalah seni kerajinan tangan manusia yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan peralatan kehidupan sehari-hari dengan tidak melupakan pertimbangan artistik dan keindahan. Jenis-jenis seni kriya di nusantara antara lain adalah seni kerajinan kulit, seni kerajinan logam, seni ukir kayu, seni kerajinan anyaman, seni kerajinan batik, Seni kerajinan keramik.

vernakular sehingga kriya melibatkan unsur, tempat asal, ketrampilan tangan tinggi, kreatifitas tradisi dan lingkungan, secara tradisional produk kriya selalu diasosiasikan dengan daerah penghasilnya (Widagdo, 1999: 6).

Sebagai produk kriya modern produk yang dihasilkan merupakan produk kerajinan tangan yang dihasilkan dari sebuah pemikiran, pengembangan desain, dan tentunya dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam sebuah industri. Pelaku Kriya menurut Adhi Nugraha (1999) a) Pengusaha/pemilik modal usaha kriya, b) Seniman dan desainer perupa kriya, c) Pengrajin.

Bambu sebagai bahan pembuatan produk kriya. Bambu merupakan sekelompok rumput-rumputan yang termasuk dalam suku *Bambusoidae* (Ensiklopedia Nasional Indonesia, 1991: 106). Daerah pertumbuhan tanaman bambu adalah daerah tropis. Bambu tropis tumbuh secara merumpun dengan sistem perakaran menggerombol, bambu sub tropis perakarannya menyebar, tidak membentuk sub rumpun. (Ensiklopedia Nasional Indonesia. 1991: 106). Habitat bambu tumbuh di tanah liat berpasir, lembab/lempung, kering atau rawa datar, lebih cocok pada endapan tanah yang dalam, tidak mengandung garam. (Ensiklopedia Nasional Indonesia. 1991: 51).

Penggunaan bambu sebagai bahan produk kriya sebaiknya diawetkan terlebih dahulu karena bambu rawan lapuk, dimakan rayap ataupun serangan organisme perusak. Untuk memperpanjang usia pakai sebaiknya sebelum digunakan bahan baku diawetkan terlebih dahulu. Setelah itu, dikeringkan dan hindarkan dari pancaran matahari langsung (Duryatmo, 2000:24). Pengawetan bambu dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu: 1). Alami: a). Pengasapan, b). Pelaburan, c). Perebusan, d). Perendaman, e). Diangin-anginkan di tempat teduh, f). Pengeringan, g). Mengatur waktu terbang. 2). Kimiawi: Perendaman dengan zat pengawet (Duryatmo, 2000: 10-16). Jenis-jenis bambu yang mempunyai syarat untuk dijadikan kriya cukup banyak antara lain bambu tutul, wulung, petung, ori, kuning, apus, cendani. Jenis bambu

mempunyai kekhasnya masing-masing, dilihat dari segi kekuatan, warna, dsb. Penggunaan akar bambu sebagai seni kriya memang masih belum banyak dikenal. Semua akar bambu dapat digunakan sebagai bahan pembuatan kriya. Namun, akar bambu yang layak digunakan adalah akar bambu ori karena memiliki kekuatan, dan bentuk yang lebih besar dari akar jenis bambu yang lain.

Desain menurut Heskett, (1986) merupakan “hasil karya seseorang atau hasil karya suatu kelompok kerja sama; bisa saja kumpulan dari ledakan intuisi kreatif, atau hasil dari keputusan yang telah diperhitungkan berdasarkan data-data teknis atau penelusuran pasar” (hlm.1).

Proses membuat desain umumnya membutuhkan pertimbangan aspek estetika, fungsional dan banyak aspek lain yang biasanya memerlukan riset serius, pemikiran, pembuatan model, penyesuaian perhitungan dan re-desain. Sementara langkah pertama dari pencarian ide atau gagasan dan proses penciptaan biasanya digunakan nama “konsep desain”. Pertimbangan yang dipakai dalam proses desain yang juga merupakan syarat bagi suatu desain yang baik adalah faktor kegunaan, fungsi, produksi, pemasaran keuntungan dan nilai rupa atau estetis dari benda pakai itu (Sachari. 1989: 74). Jadi desain dan kriya merupakan hal yang saling terkait dan berkesinambungan dan memiliki peran yang sangat penting dalam seni rupa. Dalam merancang desain pastinya menggunakan unsur titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

Minat pasar Internasional terhadap produk kriya cukup besar, aspek desain menjadi salah satu hal penting dalam industri kriya. Konsumen industri kriya menuntut perubahan yang terus menerus di aspek desain sesuai kebutuhan pasar atau *trend*. Oleh karena itu pelaku dunia industri kriya dituntut terus untuk selalu mengembangkan kreativitas desainnya. Maka dari itu perlunya ahli desain untuk

kemudahan dalam pengembangan desain.

Di dalam pengembangan desain industri kriya, ada banyak sekali faktor-faktor yang dapat digunakan dalam pelaksanaannya. Namun dalam pelaksanaannya juga perlu adanya strategi *visual* yang dapat diterapkan. Menurut Masri pengembangan desain yaitu dengan

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa sentra industri pengrajin kriya bambu di Desa Jambukulon, Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Tempat tersebut dipilih karena Desa Jambukulon merupakan daerah industri kriya bambu yang memiliki potensi untuk berkembang di bidang kriya. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret-September 2012.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pandangan deskriptif kualitatif. Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan dalam penelitian, maka jenis dan strategi yang cocok adalah penelitian kualitatif deskriptif. Dengan jenis penelitian dan strategi ini dapat ditangkap berbagai informasi kualitatif dengan deskripsi yang penuh nuansa, sedekat mungkin pada waktu (Sutopo, 2002: 35).

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini bentuk rancangan adalah studi kasus tunggal terpancang. Model studi kasus lebih sesuai bagi penyajian realitas multi perspektif dengan kekayaan deskripsinya, dan berhubung penelitian ini dilakukan pada satu sasaran karakteristik, artinya penelitian ini dilakukan pada satu lokasi atau wilayah tertentu maka studi kasusnya adalah studi kasus tunggal. Berhubung permasalahan dan fokus penelitian sudah ditentukan dan dibatasi, maka jenis strategi studi kasus ini adalah studi kasus terpancang.

Dalam penelitian ini mengambil sumber data: (1) Dokumen Arsip: Dalam

cara “strategi *eksplorasi* unsur *visual* dan strategi *eksplorasi material*” (2010). Jadi strategi yang digunakan untuk mengangkat/meningkatkan harga pasar sebuah produk kriya adalah desain. Karena, desain merupakan suatu hal yang sangat penting untuk sebuah industri di bidang seni.

penelitian ini dokumen yang digunakan adalah: karya dan desain yang diterapkan pengrajin, alat dan bahan dalam proses produksi, rekaman proses pendampingan pengembangan desain, dan hasil diskusi pengembangan desain. (2) Sumber Informan: Dalam penelitian ini informan terdiri dari pengrajin antara lain Bapak Yana Sujarwa, Daryono, Suryanto, Kuwadi, Supriyadi, Slamet, Wahyu Irawan, Joko Agung, Sugiarto, Agus. Selain itu juga informan pendukung pihak yang terkait dalam industri kriya bambu di Desa Jambukulon, seperti, Kepala desa atau sekretaris dan dosen seni rupa atau ahli desain. (3) Tempat dan peristiwa: Mencakup beberapa rumah tempat produksi *showroom* pengrajin kriya bambu Jambukulon, dimana dilaksanakannya diskusi pengembangan desain.

Teknik pengambilan sampel atau teknik cuplikan merupakan suatu bentuk khusus atau proses bagi pemusatan atau pemilihan dalam penelitian yang mengarah pada seleksi (Sutopo, 2002: 55). Cuplikan dalam kualitatif lebih cenderung bersifat *purposive* (bertujuan) pada kelengkapan maupun kedalam data yang diperoleh bagi peneliti. Jadi dalam pengambilan cuplikan langsung mengarah pada informan yang lebih tahu tentang kedalaman data. Pemilihan sampel diarahkan pada sumber data yang dipandang memiliki data yang penting yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti (Sutopo, 2002: 36). Pengambilan *purposive sampling* diarahkan pada informan yang mengetahui tentang permasalahan dalam penelitian. Adapun informan yang dimaksud adalah Yana Sujarwa dan

Daryono pengrajin kriya bambu di Desa Jambukulon dan Nanang Yulianto ahli desain.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah-langkah yang ditempuh guna mendapatkan data-data yang diperlukan, terkumpulnya sejumlah data yang diperlukan merupakan faktor yang sangat penting dalam sebuah penelitian, sehingga untuk mengumpulkan data tersebut diperlukan metode pengumpulan data yang disesuaikan jenis datanya. Dalam penelitian kualitatif data dapat diperoleh melalui : (1) Wawancara Mendalam, Dalam penelitian ini wawancara mendalam dilakukan pada beberapa pengrajin kriya bambu yaitu bapak Suryanto, Yana S. dan Daryono untuk memperoleh informasi tentang latar belakang munculnya industri kriya, alat dan bahan, proses pengerjaan kriya bambu. Pada intinya, wawancara juga dilakukan saat pendampingan pelatihan desain dan diskusi dalam pengembangan desain pada para pengrajin untuk mendapatkan informasi tentang masalah pengembangan desain kriya bambu di desa Jambukulon. (2) Observasi, Pengamatan titik beratkan pada dua pengrajin yaitu Bapak Yana Sujarwa dan Daryono dalam hal desain proses produksi dan produk kriya bambu yang diterapkan pengrajin Jambukulon. Selain itu juga untuk memperoleh informasi tentang latar belakang munculnya industri kriya, alat dan bahan, proses pengerjaan industri kriya bambu di desa Jambukulon. Hal ini dilakukan untuk mempermudah penggalian data yang dianalisis, dalam hal ini desain yang diproduksi. (3) Dokumen/arsip, Dalam penelitian ini dokumen yang dianalisis adalah hasil produk karya dan desain para pengrajin berupa karya kriya bambu pengrajin Jambukulon karena dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada masalah desain pengrajin untuk dianalisis sebagai acuan perwujudan pengembangan desain. (4) *Focus Group Discussion* (FGD) Dalam penelitian ini yang merupakan anggota diskusi adalah para pengrajin kriya bambu desa Jambukulon, Ahli

desain, dan tokoh masyarakat yang terlibat dalam industri kriya bambu.

Keabsahan data menunjukan mutu dari sebuah proses pengumpulan data yang diperoleh dalam suatu penelitian, mulai dari penjabaran konsep, sampai data yang diperoleh tersebut benar-benar siap dianalisis. Data yang diperoleh untuk penelitian kualitatif yaitu dengan cara triangulasi data dan *review* informan. Analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan temuan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. (Moeleng, 1996: 103). Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif. Proses analisis data dimaksudkan untuk mendapatkan pemahaman data dan penarikan simpulan dari data-data yang telah terkumpul melalui wawancara, observasi dokumentasi dan FGD. Analisis data dilakukan untuk mencari dan menata secara sistematis catatan dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi FGD.

Analisis data yang digunakan juga bertujuan untuk pemahaman penelitian tentang masalah yang diteliti dan penyajiannya dalam bentuk laporan hasil penelitian. Analisis data yang dilakukan menggunakan model interaktif karena proses analisis penerapannya dilakukan secara terus menerus, sebagaimana siklus yang saling interaksi antara komponen tersebut sampai dengan keterangan yang di cari benar-benar lengkap.

HASIL PEMBAHASAN

Desa Jambukulon merupakan Desa yang berkembang menjadi daerah industri kriya bambu dengan aneka ragam desain. Karakteristik desa memberikan andil besar bagi kelangsungan industri dan didukung dengan lintas jalan raya antara Yogyakarta dan Surakarta. Sehingga sangat membantu dalam sistem perluasan dan sosialisasi produk dalam konteks sistem pemasaran lebih luas. Di Jambukulon terdapat 14 orang yang memiliki usaha sebagai pengrajin kriya bambu. Dari 14 pengrajin

tersebut terdiri dari pengrajin kriya mebel bambu dan pengrajin patung *bonggol* bambu. Sejarah munculnya industri kriya bambu di Desa Jambukulon pada awalnya dirintis dari satu pengrajin mebel bambu yaitu H. Suparno dan selanjutnya berkembang menjadi beberapa pengrajin yang menghasilkan produk mebel bambu dan cinderamata patung *bonggol* bambu.

Desain merupakan aspek yang dinilai sangat penting bagi industri kriya. Permasalahan yang terjadi pada pengrajin adalah kondisi desain yang pada umumnya masih sesuai dengan pesanan dari konsumen, masih sedikit yang mempunyai desain sendiri, belum adanya keahlian dan kemampuan untuk melakukan *inovasi* merupakan suatu masalah yang menjadi hambatan dalam berkembangnya sebuah industri. Dengan adanya desain yang baru maka para pembeli akan antusias lagi untuk membeli dan memesan produk-produk yang dihasilkan. Keberagaman bentuk akan menjadi daya tarik pasar sebuah produk industri kriya.

Jenis produk batang bambu Jambukulon yang diproduksi adalah jenis mebel seperti: *gazebo*, ayunan, meja kursi ruang tamu, *lincak*, tempat buah, almari. bahan dari batang bambu ori, betung, wulung. Dilihat dari desain rata-rata berbentuk mebel yang memiliki fungsi yang berbeda-beda sesuai jenis produk. *Finishing* menggunakan *politur* warna *natural*, desain rata-rata dari pemesan, teknik penyambungan menggunakan lem kayu, paku, mur, baut dan tali ijuk sebagai pengikat. Produk *gazebo* dan meja kursi merupakan produk yang sangat laku pada pasar. Produk kriya berbahan *bonggol* bambu yang dihasilkan oleh pengrajin *bonggol* di Jambukulon pada umumnya berbentuk sama dan mengarah pada obyek patung cinderamata berbentuk hewan-hewan seperti: bebek, ayam, gajah, babi, kerbau, kuda, kambing, dsb. Dilihat dari *finishing* kebanyakan karya menggunakan warna *natural* menggunakan *woodstain*, *politur* atau polos tidak *difinishing* namun itu merupakan permintaan pasar pada saat ini. Masih banyak konsumen yang

komplain dalam pengerjaan bentuk dan desain yang diproduksi.

Untuk meningkatkan kualitas produk adalah dengan merubah bentuk, meningkatkan keragaman bentuk, teknik *finishing*, teknik produksi, dan fungsi produk yang mengarah pada tuntutan pasar. Selain itu juga diskusi desain dengan ahli desain, dengan melihat referensi internet, koran, televisi, alam sekitar. Proses produksi dengan pertimbangan penyesuaian kemampuan produksi pengrajin. Dari hasil diskusi dengan pengrajin dan ahli desain menghasilkan rancangan desain produk yang dinilai mampu memenuhi kebutuhan pasar berdasarkan klasifikasi jenis produk dari bahan yang digunakan.

Pengembangan dengan acuan melihat kondisi pasar atau menyesuaikan kebutuhan pasar menjadi salah satu strategi pengembangan desain yang tepat. Karena, pasar merupakan suatu hal yang dinilai sangat penting dalam sebuah industri khususnya industri kriya bambu

Pertimbangan pasar sebagai acuan dalam pengembangan desain, menghasilkan rancangan dan prediksi produk-produk yang dinilai mampu memenuhi kebutuhan pasar, yaitu; (1) Pemilihan bentuk-bentuk yang *aktual/trend* dari referensi bentuk tokoh kartun *animasi*. (3) Hasil permintaan konsumen yang belum terpenuhi diantaranya; tempat bumbu, tempat lilin bentuk kapal, uleg uleg, pot atau vas bunga dari *bonggol* bambu. (4) Ide desain baru yang belum pernah diproduksi diantaranya: tempat pensil dan tempat sampah. Dari beberapa ide yang dapat diaplikasikan pada penerapan pengembangan desain, maka akan dibuat sketsa desain sebagai alternatif dari ide desain dan *inovasi* bentuk dari ide produk yang sudah ada tentunya tidak jauh berbeda dalam hal fungsinya.

Produk berbahan dari batang bambu seperti: (a) Tempat sampah; dibuat dengan desain yang minimalis, bentuknya menyerupai sumur. Pembuatanya menggunakan batang bambu betung yang

besar dan bambu apus. Jika dilihat fungsinya memiliki multi fungsi sebagai tempat sampah dan asbak. Pemilihan di atas dilakukan berdasarkan aspek bentuk yang lebih baik, unik, menarik dibandingkan alternatif desain lain. Didasarkan atas bentuk yang memiliki multifungsi sebagai tempat sampah dan asbak merupakan aspek pertimbangan pemilihan desain. Selain itu, juga dengan pertimbangan kemudahan dalam pengerjaan dan sudah menjawab permasalahan yang ada dari *inovasi* penciptaan desain tempat sampah yang baru. (b) Tempat bumbu; desain yang berfungsi sebagai tempat bumbu dapur dibuat dengan pertimbangan adanya ide baru untuk membuat produk tempat bumbu berbahan dari bambu. Belum pernah ada pengrajin yang pernah membuat produk tempat bumbu dari batang bambu untuk diproduksi dan dijual. dibuat tempat bumbu dengan desain yang bentuknya memanjang. Bahan yang digunakan adalah bambu betung karena bambu betung memiliki bentuk yang besar dan tambahan kayu digunakan sebagai skat pemisah antar berbagai jenis bumbu yang disimpan (c) Tempat pensil, desain dengan pertimbangan dalam proses produksi yang dinilai mudah namun juga memiliki tetap nilai keindahan produk. Walaupun hanya tempat pensil namun para pengrajin belum ada yang berfikir untuk memproduksi karya tersebut untuk diproduksi dan dijual. Jenis bambu yang digunakan adalah bambu apus dan wulung karena memiliki ukuran yang sesuai dengan desain.

Produk *bonggol*/akar bambu seperti: (a) Tokoh animasi *shaun the sheep*, (b) Tokoh film kartun patrick, (*sponge bob squarepants*), (c) Tokoh film kartun doraemon; Desain tokoh kartun dibuat sketsa yang referensi didapat dari internet dan televisi. Dibuat berdasarkan pertimbangan tokoh kartun yang *actual/trend* menjadi ide penciptaan produk kriya berbahan *bonggol* bambu ketiga desain produk tokoh kartun desain disesuaikan dengan bentuk *bonggol* bambu

yang melengkung. Pada proses produksi yang dilakukan sama seperti produk patung hewan-hewan pengrajin Jambukulon. b) Vas bunga; desain vas bunga dibuat atas adanya permintaan konsumen untuk memproduksi produk vas bunga berbahan dari *bonggol* bambu dan belum ada pengrajin yang pernah membuat produk tempat bumbu dari batang bambu. Bentuk disesuaikan dengan bentuk *bonggol* bambu. (b) Tempat lilin; Desain dibuat atas permintaan konsumen untuk memproduksi produk tempat lilin *bonggol* bambu. Selain itu, juga belum ada pengrajin yang pernah membuat produk tempat lilin dari *bonggol* bambu. Disesuaikan kemampuan produksi pengrajin Jambukulon dalam diskusi ingin menciptakan produk tempat lilin berbentuk kapal. Pada pembuatan sketsa dilakukan dengan memanfaatkan bentuk *bonggol* yang melengkung saja. Karena untuk membentuk sebuah kapal memerlukan waktu yang lebih lama dan dengan proses produksi lebih rumit. Maka dari pada itu pemanfaatan bentuk *bonggol* yang melengkung dapat digunakan sebagai pembelokan bentuk *realis* kapal. (c) Tempat pensil; Sketsa desain dibuat berdasarkan *inovasi* dari pengembangan sketsa tempat lilin dari *bonggol* yang bentuknya mirip kapal, namun untuk menghemat bahan baku maka dilakukan pembelahan pada *bonggol*. (h) *Eksplorasi* teknik *finishing* karya pengrajin. teknik yang mudah dan dapat menghasilkan karya yang berkualitas.

Hasil Produksi Pengembangan Desain Kriya Bambu Di Desa Jambukulon menghasilkan karya-karya dengan *inovasi* dan kreasi baru yang dibuat sesuai kemampuan produksi yang dimiliki para pengrajin. Perwujudan produk dilakukan pada produk kriya berbahan dari batang dan *bonggol* bambu.

Karya batang bambu seperti: (a) Tempat Sampah: Produk merupakan penggabungan antara tempat sampah dengan asbak pembuangan putung rokok. Penempatan produk ini pada ruang tamu atau kamar. Bahan bambu betung besar

dan bambu apus. Target pasar pada produk ini adalah para mahasiswa yang pada umumnya membutuhkan tempat sampah kecil pada kamar kos. Harga yang pada produk ini adalah Rp 25.000,- per produk. (b) Tempat Bumbu desain produk penggabungan dua bahan yang berbeda antara kayu jati dan batang bambu betung menjadikan produk ini menarik. Agar memiliki kualitas yang baik, tentunya dengan proses produksi yang dikerjakan dengan maksimal dan sambungan antar bahan dikerjakan dengan baik dan rapi. *Finishing* yang digunakan menggunakan warna *natural woodstain*. Produk dinilai akan laku pada pasar, karena setiap ibu rumah tangga akan membutuhkan produk ini. Kedua produk tempat bumbu tiap produk di beri harga berkisar Rp 30.000,- per produk. (c) Tempat Pensil produk 1 desain berbentuk bambu yang disusun tinggi rendah agar memiliki nilai keindahan. Teknik *finishing* yang digunakan adalah *finishing* dengan menggunakan *woodstain* dengan warna *natural*. Selain ditunjang dengan bentuk yang menarik juga dengan proses pengerjaan yang maksimal akan menghasilkan produk berkualitas. Harga Rp 15.000,- per produk. Produk tempat pensil 2 produk kriya bambu yang dengan penyusunan bambu yang disusun tinggi rendah serta pemotongan bambu yang miring menyerupai bambu runcing akan menambah keindahan karya. Papan kayu jati yang dibuat berbentuk segitiga guna mendapatkan keseimbangan dari bentuk bambu yang dibuat runcing. *Finishing* warna *natural* agar warna hitam natural pada bambu wulung menjadi daya tarik tersendiri pada produk ini. harga pada produk ini adalah Rp 20.000,- per produk.

Dan Karya *Bonggol* bambu seperti:
a) Patung *Shaun The Sheep*, Patrick dan Doraemon: Hasil pengembangan desain dengan mengambil tokoh kartun yang sekarang menjadi aktual merupakan salah satu strategi yang digunakan tekstur serabut akar bambu menjadi bulu-bulu kambing akan menambah nilai *estetis*. Proses penyambungan menggunakan lem

kayu dan tambahan paku sebagai penguat konstruksi. Teknik *finishing* menggunakan *woodstain* warna *natural*. Bahan yang digunakan untuk perwujudan karya patung kartun tokoh kartun *shaun the sheep*, Patrick, Doraemon di atas adalah bonggol bambu ori dan juga tambahan kayu jati sebagai tangan, kaki atau sepatu. Harga penjualan produk dengan harga Rp 15.000,- sampai dengan Rp 30.000,- per produk sesuai dengan tingkat kesulitan pengerjaan dan ukuran. b) Vas Bunga: sebagai vas bunga pada meja ruang tamu rumah dan hotel. Terkait bahan yang digunakan adalah *bonggol* bambu ori, batang bambu wulung dan kayu jati sebagai kaki penyangga. Pada proses pengerjaannya tahap-tahap yang dilakukan dengan memilih *bonggol* yang baik/tidak rusak dan memiliki bentuk yang sesuai diinginkan. Pada proses pembentukan menggunakan gergaji mesin untuk memotong, menggunakan *pethel* dan pahat untuk membentuk, pengamplasan menggunakan mesin gerinda amplas. Proses penyambungan antara bahan *bonggol* bambu ori, batang bambu dan kayu sebagai alas dengan menggunakan paku dan lem kayu. Harga yang ditetapkan pada produk vas bunga 1 dan 2 Rp 10.000,- sampai dengan Rp 30.000 sesuai dengan ukuran c) Tempat lilin: Disesuaikan dengan kemampuan produksi para pengrajin Jambukulon yang pada proses diskusi ingin menciptakan produk tempat lilin berbentuk kapal. Dalam pelaksanaannya, proses produksi dilakukan dengan memanfaatkan bentuk *bonggol* yang melengkung saja. Karena untuk membentuk sebuah kapal memerlukan waktu yang lebih lama dan proses produksi lebih rumit. Maka pemanfaatan bentuk *bonggol* yang melengkung dapat digunakan sebagai pembelokan bentuk *realis* dari bentuk kapal. Harga produk dihargai Rp 40.000,- per produk. “Berdasarkan Pertimbangan bahan dari *bonggol* bambu merupakan produk yang mudah terbakar hal ini menjadi kelemahan utama dalam produk ini. Jika dilihat pertimbangan bentuk produk tempat lilin

juga dapat diaplikasikan menjadi produk Vas Bunga”. (d) Tempat pensil *bonggol*: Karya merupakan tempat pensil pada meja kantor, dan meja belajar. *Finishing* yang diterapkan pada karya ini menggunakan warna *natural*. Harga produk ini di hargai Rp 30.000 ,- per produk.(e) Eksplorasi *finishing* cat tembok *acrylic*: Pemilihan *eksplorasi finishing* dengan cat tembok *acrylic* layak diaplikasikan pada produk patung pengrajin karena akan menghasilkan karya yang lebih bervariasi dalam hal warna produk namun tetap mempertimbangkan nilai *estetik* dari serat *bonggol* bambu.

Dari beberapa hasil pengembangan produk *bonggol* bambu. Bahan bambu yang digunakan adalah *bonggol* bambu ori karena memiliki kualitas lebih baik dari akar bambu yang lain dan dengan tambahan kayu jati, bahan bambu betung wulung dan apus. Rata-rata produk yang dihasilkan merupakan produk fungsional seperti: vas bunga, tempat lilin, tempat pensil, tempat bumbu. Produk cinderamata tokoh kartun aktual seperti: *Saun the sheep*, Patrick, dan Doraemon. *Finishing* masih menyesuaikan dengan produk sebelum pengembangan menggunakan *woodstain* warna *natural*. Eksplorasi *finishing* cat tembok *acrylic* diterapkan pada karya pengrajin patung hewan burung dan gajah. Teknik penyambungan dengan menggunakan lem kayu dan paku.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang Pengembangan Desain Produk Kriya Bambu di Desa Jambukulon dapat ditarik simpulan sebagai berikut: (1) Lokasi penelitian Desa Jambukulon merupakan Desa yang berkembang menjadi daerah industri kriya yang menghasilkan produk mebel bambu dan cinderamata patung dari *bonggol* bambu. Permasalahan yang terjadi pada pengrajin adalah kondisi desain yang dihasilkan pengrajin kriya bambu di Jambukulon adalah produk mebel dari batang bambu dan cinderamata patung bentuk hewan dari *bonggol* bambu. Desain yang diterapkan

masih sesuai dengan pesanan konsumen, hanya sedikit yang merupakan desain sendiri hal ini dikarenakan belum adanya keahlian dan kemampuan untuk melakukan *inovasi* desain dan banyak konsumen yang komplain dalam pengerjaan bentuk yang diproduksi. Jenis produk berbahan batang bambu yang diproduksi adalah produk mebel seperti: *gazebo*, ayunan, meja kursi ruang tamu, *lincak*, tempat buah, almari. Bahan yang digunakan batang bambu ori, betung, wulung. Jenis produk mebel *gazebo* dan meja kursi tamu merupakan produk yang sangat laku pada pasar. Produk kriya berbahan *bonggol* bambu yang dihasilkan para pengrajin pada umumnya sama berbentuk hewan-hewan seperti: bebek, ayam, gajah, babi, kerbau, kuda, kambing, dsb. *finishing* kebanyakan menggunakan warna *natural* menggunakan *woodstain*, *politur/milmine* dan polos tidak *finishing* namun hal tersebut merupakan permintaan pasar pada saat ini. (2) Upaya pengembangan desain yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas produk adalah dengan merubah bentuk, meningkatkan keragaman bentuk, teknik *finishing*, teknik produksi, dan fungsi produk yang mengarah pada tuntutan pasar. Selain itu juga diskusi desain dengan ahli desain, dengan melihat referensi internet, koran, televisi, alam sekitar. Proses produksi dengan pertimbangan penyesuaian kemampuan produksi pengrajin. Dari hasil diskusi dengan pengrajin dan ahli desain menghasilkan rancangan desain produk yang dinilai mampu memenuhi kebutuhan pasar berdasarkan klasifikasi jenis produk berdasarkan bahan yang digunakan. (3) Pengembangan desain yang dilakukan pada produk kriya bambu di Jambukulon dilakukan dengan meningkatkan *diversifikasi* produk, dengan proses pengembangan dilakukan melalui pembuatan beberapa alternatif sketsa dan dipilih sketsa desain yang dinilai menjawab kebutuhan pasar dan dibuat menjadi produk jadi. Pengembangan desain dilakukan pada produk fungsional maupun cinderamata berbahan bambu dan

bonggol bambu. Pemilihan desain didasarkan atas diskusi dengan pengrajin dan ahli desain. Selanjutnya sketsa desain terpilih dibuat menjadi produk baru yang didasarkan atas pertimbangan desain yang lebih baik, proses produksi yang lebih mudah, fungsi produk, efisiensi bahan dan memiliki nilai capaian estetik pada bentuk desain. Dengan berbagai pertimbangan tersebut sehingga produk yang dihasilkan layak untuk diproduksi. (4) Hasil perwujudan produk pengembangan desain kriya bambu di Desa Jambukulon menghasilkan karya-karya *inovatif* dan kreasi baru dan dilakukan pada produk kriya berbahan batang dan *bonggol* bambu. Produk berbahan batang bambu antara lain: tempat sampah, tempat bumbu, tempat pensil. Produk berbahan *bonggol* bambu antara lain: patung *shaun the sheep*, patung *patrick sponge bob squarepants*,

patung *doraemon*, vas bunga, tempat lilin, tempat pensil, *eksplorasi finishing* cat tembok *acrylic* pada patung gajah dan burung.

Saran-saran yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini adalah: (1) Perlu peningkatan pengetahuan dan kemampuan mendesain bagi pengrajin agar dapat dihasilkan desain yang lebih *variatif* dan *inovatif*. (2) Perlu peningkatan pengetahuan dan kemampuan proses produksi bagi pengrajin agar produk yang dihasilkan lebih baik dan maksimal. (3) Peningkatan *diversifikasi* produk dalam hal ini adalah peningkatan keberagaman bentuk berdasarkan fungsi yang sama namun dikembangkan dalam bentuk-bentuk yang berbeda. Sebaiknya dilakukan setiap 6 bulan sekali agar mendapatkan desain yang lebih beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Duryatmo, S. 2000. *Wirausaha Kerajinan Bambu*. Jakarta: Puspawara.
- Ensiklopedia Nasional Indonesia. 1991. Jakarta: Cipta Adi Pustaka.
- Heskett, J. 1986. *Desain industri*. Jakarta: CV Rajawali.
- Moleong L.J. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Bandung. Institut Tinggi Bandung.
- Nugraha, A. 1999. *Kria Indonesia*. Makalah Dalam Konferensi Kria dan Rekayasa di Aula Timur ITB. Institut Tinggi Bandung.
- Sachari, A. (Ed) 1989. *Desain di Indonesia*. Paradigma Desain Indonesia. Jakarta: CV. Rajawali.
- Sachari, A. 2005. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Jakarta: Erlangga.
- Suptandar, P. 1999. *Pelestarian seni kerajinan dalam era informasi dan komunikasi*. Makalah Dalam Konferensi Kria dan Rekayasa di Aula Timur ITB.
- Sutopo H. B, 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Universitas Sebelas Maret Press Surakarta.
- Widago, 1999. *Pengembangan Desain Bagi Peningkatan Kria*. Makalah Dalam Konferensi Kria dan Rekayasa di Aula Timur ITB. Institut Tinggi Bandung.
- Bastomi, S. 2000. *Seni Kriya*. Semarang: UNNES Press. <http://senikriyaa.blogspot.com/> Posted on October 10, 2009 by ma gun. dikutip ednesday ugust 1 1 8:18:07